



21º JOGOS PARA INTEGRAÇÃO DO IDOSO - JIIDO -

REGULAMENTO GERAL

Art. 1 - Este regulamento é o conjunto das disposições que regem o 21º JIIDO – Jogos para Integração do Idoso.

Art. 2 - Os Jogos para Integração do Idoso são promovidos pela AMMOC, em parceria com as Prefeituras Municipais.

Art. 3 - Os Jogos para Integração do Idoso têm como objetivos:

- a) Oportunizar a integração do idoso através de atividades recreativo-culturais.
- b) Incentivar a participação do Idoso em atividades sócio recreativas.
- c) Assegurar ao Idoso o direito de cidadania, garantindo sua participação na comunidade.

Art. 4 - Os Jogos para Integração do Idoso serão realizados em duas fases:

- a) Municipal;
- b) Regional (AMMOC);

Art. 5 - Poderão participar dos Jogos para Integração do Idoso, os atletas residentes no Município que completarem no ano 60 (sessenta) anos.

Art. 6 - Todo município terá um Chefe de Delegação, a ser designado pelo Prefeito Municipal ou pelo Presidente da Comissão Municipal do Idoso, que será o representante legal do município no decorrer dos Jogos.

Art. 7 - O Termo de compromisso por modalidade será assinado pelo Prefeito Municipal e Responsável pela Terceira Idade, com identificação legível e deverá ser encaminhado para a AMMOC, informando as modalidades que o município irá participar na fase Regional. A data a ser entregue é definida através de resolução.

Art. 8 - A fase municipal será de responsabilidade das Prefeituras Municipais ou entidades por ela designada.

Art. 9 - A Coordenação Geral e Técnica da fase regional é designada pela AMMOC.

Art. 10 - Serão disputadas 16 modalidades, nos naipes masculino e feminino. As modalidades são as seguintes: arremesso de basquete, bocha, bolão, canastra, chute à gol, dominó, escopão, mora, peteca, quatrilha, sinuca, tênis de mesa, três sete, trilha, truco, voleibol adaptado.

Art. 11 - Na fase Regional poderá participar uma equipe por município em cada modalidade, exceto na mora, tênis de mesa e quatrilha.

Art. 12 - Cada atleta poderá participar em apenas uma modalidade. O atleta que estiver inscrito no chute a gol ou vôlei adaptado poderá ser inscrito em outra modalidade, desde que não ocorra confronto de horários.



Art. 13 - O sistema de disputa será o que se definir no Congresso Técnico.

Art. 14 - O Prazo para entrega da relação nominal é definida através de resolução e o local para entrega é na AMMOC.

Art. 15 - Todas as delegações participantes são obrigadas a participar do cerimonial de abertura.

Art. 16 - O protocolo é de responsabilidade do município-sede e será aprovado pela Coordenação Geral dos Jogos para Integração do Idoso.

Art. 17 - Serão premiados com medalhas os três primeiros classificados por modalidade.

Art. 18 – As despesas de premiação, coordenação e arbitragem são de responsabilidade dos municípios participantes.

Art. 19 - A Coordenação Geral nomeará a Comissão Disciplinar e está se baseará no Código de Justiça Desportiva de Santa Catarina para tomar as decisões caso seja necessário.

Art. 20 – O município-sede oportunizará o reconhecimento das canchas de bochas (02 horas) e das pistas de bolão (01 hora) mediante agendamento e sem custo.

Art. 21 - A escolha do município-sede será definida pelos prefeitos municipais.

Art. 22 – Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

Joaçaba, 18 de setembro.

REGULAMENTO TÉCNICO

- ARREMESSO DE BASQUETE -

1. Os jogos serão realizados de acordo com o que dispuser este regulamento.
2. As disputas serão realizadas numa tabela e aro oficiais de basquetebol. A altura da tabela é de acordo com a regra oficial (3,05m).
3. Serão utilizadas duas bolas de mini basquetebol.
4. Cada município poderá inscrever somente uma equipe.
5. A equipe será assim formada:
 - 5.1. Cinco atletas para cada equipe, sendo dois integrantes do sexo masculino e três do sexo feminino.
 - 5.2. Podem participar, no máximo, 02 (dois) atletas do sexo masculino.
 - 5.3. A equipe poderá ser completada por atletas do feminino, mas não poderá ter mais do que dois atletas do sexo masculino.
6. Forma de jogar:
 - 6.1. Os atletas ficam posicionados em duas colunas, próximos ao local de arremesso.
 - 6.2. Atrás da linha de lance livre, após o sorteio, se iniciam os arremessos, alternadamente.
 - 6.3. O arremesso é executado a 02 (dois) metros da tabela.
 - 6.4. Vencerá a equipe que acertar 10 (dez) cestas primeiro. Respeitar-se-á série de arremessos. Cada equipe deverá ter o mesmo número de arremessos. Por ex.: cada equipe efetuou 17 arremessos e a equipe A acertou 9 e a equipe B também acertou 9 cestas. A equipe A arremessará mais um arremesso. Se acertar, a equipe B também deverá jogar. Se não converter a cesta, vence a equipe A e se a equipe B fizer a cesta, mais uma série de um arremesso cada equipe, até que haja um vencedor.
7. A forma de arremesso é livre, ou seja, o atleta ao saltar, deverá tocar o solo antes dos dois metros (poderá ultrapassar esta marca após tocar o solo com os dois pés).
8. Cada acerto (cesta) valerá um ponto e vencerá a equipe que fizer 10 (dez) pontos primeiro, conforme 6.4.
9. A forma de disputa será definida no congresso técnico.
10. Critérios de desempate:
 - 10.1. entre duas equipes:
 1. confronto direto
 - 10.2. entre três equipes ou mais:
 1. maior número de cestas convertidas em todos os jogos;
 2. maior saldo de cestas, em todos os jogos;
 3. sorteio
11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- BOCHA RAFA VOLLO -

1. Os jogos serão realizados de acordo com as regras oficiais adotadas pela Federação Catarinense de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este regulamento.
2. Cada município poderá inscrever até 08 atletas, sendo 06 titulares e 02 reservas (individual, dupla e trio). O atleta poderá jogar no individual ou na dupla ou no trio, não podendo repetir o atleta no mesmo confronto.
3. Na cancha de bochas será permitida a presença dos atletas e do árbitro, os quais deverão permanecer, durante os lançamentos dentro das linhas demarcatórias. Outras pessoas sob qualquer pretexto, não poderão adentrar na cancha.
4. Fica estabelecido que o tempo máximo para lançamento entre cada bocha a ser jogada não poderá exceder a um minuto, exceto nas jogadas que requeiram consultas ao técnico, o árbitro poderá conceder mais tempo, desde que não haja abuso e retardamento proposital. A observação deste item é de competência do árbitro.
§ ÚNICO - a infração deste item implica na perda da bocha que seria jogada.
5. Será permitido duas substituições por jogo, sendo uma na dupla e uma no trio, que deverá ocorrer ao final da mão do atleta substituído.
6. Se uma equipe vencer 02 (duas) partidas no mesmo confronto não será jogada a terceira partida.
7. O atleta expulso ficará eliminado da competição.
8. Os atletas não poderão tomar bebidas alcoólicas nem fumar, dentro das canchas de bochas.
9. A equipe que se recusar a continuar a jogar, após ter sido advertida e convocada pelo árbitro, será considerada perdedora.
10. Observar o calçado da modalidade: tênis com solado liso.
11. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- BOLÃO 23 -

1. A Competição de Bolão 23 será realizada de acordo com as regras oficiais adotadas pela Confederação Brasileira de Bocha e Bolão e pelo que dispuser este regulamento.
2. Participam 7 (sete) atletas, sendo 5 (cinco) efetivos e 2 (dois) reservas. Serão marcados os resultados dos 5 efetivos, e claro, se houver substituição, será computado a pontuação conforme a regra.
3. Antes do início de cada partida, as equipes participantes deverão fornecer para a mesa anotadora, a escalação da equipe que irá disputar, designando o capitão para efeito de entendimento com o Coordenador.
4. A primeira bola de cada jogador, em cada pista, é de experiência, sendo optativa, podendo marcar ou não em súmula, independentemente de quantos finos foram derrubados.
5. Na pista somente será permitido a presença dos atletas que estão jogando e o técnico não podendo de forma alguma, outras pessoas adentrarem nas pistas, exceto o árbitro.
6. Somente poderá haver uma substituição por partida.
7. No caso de um jogador ser desclassificado de uma partida, este não poderá ser substituído.
9. Cada atleta arremessará 05 (cinco) bolas em cada pista, num total de 20 (vinte) arremessos, se a disputa ocorrer em quatro pistas, observado o item 4.
 - 9.1. Se a disputa ocorrer em duas pistas, cada atleta arremessará 10 (dez) bolas em cada pista, num total de 20 (vinte) arremessos, observado o item 4.
11. Não complementado os seus arremessos no tempo designado, perderá o direito de efetuarlos, marcando zero ponto as bolas que restarem, salvo se estiver com a bola na mão, em condições de arremessá-la.
12. Não será permitido ao atleta arremessar a bola após o risco branco. Se o atleta sofrer uma advertência e repetir a irregularidade será anulada a bola e perderá o número de pinos feitos. A observância é de responsabilidade do árbitro.
13. As bolas poderão ser de qualquer material, com diâmetro máximo de 23cm e peso livre, podendo ter dois ou três furos.
13. Ocorrendo empate em jogo que necessite apontar um vencedor adotar-se-á os seguintes critérios, em ordem:
 - a) Será considerada vencedora a equipe que tiver o maior número de noves na partida.
 - b) Persistindo o empate, vencedora a equipe que tiver o maior número de oitos na partida.
 - c) Se persistir o empate, maior número de setes e assim sucessivamente.
 - d) Se ainda persistir o empate, sorteio.
14. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

- CANASTRA -

1. As disputas da canastra serão realizadas de acordo com as regras definidas neste Regulamento Técnico.
2. Podem ser inscritos três atletas. Dois efetivos e um reserva.
3. Os jogos serão realizados em duplas, masculino e feminino.
4. As substituições somente poderão ocorrer após uma rodada concluída.
5. Os dois baralhos com os coringões, depois de cortadas as cartas e embaralhadas por ambas as duplas, se convencionando depois de tirada a carta maior para determinar o carteiro, será distribuída uma a uma no sentido anti-horário, num total de onze cartas, sendo que haverá dois mortos com onze cartas.
6. Caso não seja distribuído o número de cartas iguais aos participantes, bem como o morto, a jogada será considerada nula.
7. O saidor poderá rejeitar a primeira carta comprada sem colocá-la junto com as cartas que se encontram em suas mãos, tendo o direito de comprar outra.
8. Os jogos poderão ser do tipo trinca de todas as cartas e em sequência.
9. As canastras sujas poderão ser limpas no decorrer da jogadas, desde que o coringa ocupe o lugar do dois e seja do mesmo naipe.
10. Ao utilizar os coringões considera-se canastra limpa.
11. Para apanhar o morto, a dupla (um dos componentes) terá que “bater”, ou seja, abaixar todas as cartas. A dupla poderá ir baixando as cartas desde a primeira jogada (trinca ou seguida) sem necessariamente baixar todas as cartas de uma vez.
12. Quando a primeira batida for com todas as cartas, o atleta que bateu, poderá continuar jogando, ou seja, poderá usar o morto. Se sobrar uma carta (descartar), o jogo prossegue normalmente. Não é necessário ter canastra para a primeira batida.
13. A primeira batida valerá 200 pontos e a segunda batida final valerá 100 pontos.
14. Para a segunda batida a dupla precisa ter uma canastra, limpa ou suja, caso não tenha canastra, não poderá bater.
15. Para bater ou pegar o morto, o jogador poderá comprar da mesa, caso não esteja pica-pau (com uma só carta na mão). Caso esteja pica-pau não poderá ajuntar o “lixo”.
16. No caso de terminar as cartas do monte, o jogador que pescar a última carta deve efetuar sua jogada e descartar uma carta. Caso não aconteça a batida final, o jogador seguinte efetuará sua jogada normalmente, encerrando o jogo. Nenhuma das duplas somará os pontos da batida final, se ninguém bater.



17. As partidas serão disputadas até 3.000 (três mil) pontos; será realizada uma partida em cada confronto.
18. Para efeito de contagem de pontos, os valores das cartas será o seguinte:
- a) CANASTRA LIMPA 200 PONTOS
 - b) CANASTRA SUJA 100 PONTOS
 - c) PRIMEIRA BATIDA 200 PONTOS
 - d) BATIDA FINAL 100 PONTOS
 - e) VALOR DAS CARTAS..... 10 PONTOS
19. Serão descontados 100 pontos da dupla que pegar o morto e ficar com as cartas na mão, sem descartá-las.
20. Somente poderão ser utilizados dois coringas em um jogo, quando em um deles corresponder ao dois do mesmo naipe e estiver no seu lugar.
21. Na batida final, as cartas sobradas na mão serão descontadas.
22. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- CHUTE À GOL -

1. O chute a gol será realizado de acordo com o regulamento geral e estas regras técnicas;
2. Um município poderá inscrever uma equipe por naípe, para jogar.
3. Cada equipe é composta por 5 (cinco) atletas;
4. As disputas serão realizadas no naípe masculino e feminino;
5. Uma equipe poderá ser completada utilizando atletas de outra modalidade antes do início do jogo, desde que não interfira no andamento das modalidades.
6. Será utilizado bola de futebol oficial.
7. O espaço interno da trave será de 50 cm de altura por 100 cm de largura.
8. Não haverá goleiro.
9. A cobrança do chute à gol é executado a 05 (cinco) metros da trave.
10. Cada atleta terá direito a três chutes;
11. A bola será chutada e não poderá ser rolada com a sola do pé.
12. A cobrança será alternada. Um atleta da equipe A realiza seus 3 chutes, depois o 1º da equipe B, e assim sucessivamente;
13. Cada acerto marcará um ponto;
14. Ao final dos 15 chutes (5 atletasX3 chutes/atleta) a equipe que obtiver o maior número de gols feitos será classificada em 1º lugar e assim sucessivamente;
15. Ocorrendo empate, somente as equipes empatadas realizarão chutes alternados, um a um, até que haja um vencedor. (ou seja, se o primeiro a chutar da equipe A fizer o gol e o 1º da equipe B errar, a equipe A é declarada vencedora. Um atleta volta a chutar após todos os atletas de sua equipe já terem chutado.
16. Não haverá reservas, mas a equipe deverá se apresentar com 5 atletas para jogar senão será considerada incompleta não podendo jogar.
17. A inscrição da equipe é feita no termo de compromisso e a relação de atletas é feita no local da competição.
18. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- DOMINÓ -

- 1 . As competições de dominó serão realizadas de acordo com as instruções do jogo e pelo que dispuser este regulamento técnico.
- 2 . Cada equipe será formada por no máximo 03 atletas sendo 02 efetivos e 1 reserva.
3. Os jogos serão em duplas, nos dois naipes, e as partidas serão disputadas até 100 (cem) pontos.
4. Será realizada uma partida em cada confronto.
5. A substituição poderá ocorrer somente ao final de uma rodada/partida. Não pode ser durante o jogo em andamento.
6. A primeira queda de uma partida será embaralhada, e a saída caberá ao jogador que tiver “DOUBLE” seis, as seguintes, pelo saidor da vez, sendo que o embaralhador será sempre o último a retirar as pedras da mesa.
7. As pedras de todos os jogadores deverão ser dispostas em fila.
8. Uma vez arrumadas, as pedras só poderão ser tocadas para efetuar a jogada.
9. Fechado o jogo, obrigatório ou não, se houver empate na contagem de pontos, não será creditado nenhum ponto para as duplas. Não havendo empate, perde a dupla que tiver o maior número de pontos em mãos, e o saidor será o seguinte da queda fechada.
9. A contagem dos pontos será efetuada da seguinte forma: se eu bater, os pontos dos meus adversários contam para minha equipe. Portanto, quem atingir 100 pontos ou mais, vencerá a disputa.
- 10.O atleta que efetuar uma jogada errada e for comprovada, pagará o valor de pontos que tiver em mãos da dupla.
- 11.Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- ESCOPÃO -

1. As competições do escopão serão realizadas de acordo com as instruções do jogo e pelo que dispuser este regulamento técnico.
2. Cada equipe poderá ser composta por 3 atletas, sendo 2 efetivos e 1 reserva.
3. Cada jogador receberá 10 (dez) cartas, cujo valor para fins de jogo são os seguintes: três, dois, az, rei, valete, dama, sete, seis, cinco e quatro.
4. A contagem de pontos será efetuada da seguinte forma.
 - a) Cada escopa vale um ponto;
 - b) A dupla que pegar o Sete Belo (7 de Ouro) marca um ponto.
 - c) A dupla que pegar o maior número de cartas do naipe de Ouro, marca um ponto;
 - d) A dupla que pegar o maior número de cartas marca um ponto e,
 - e) A primeira vale um ponto, que funciona da seguinte forma: maior número de setes (um de cada naipe); na falta do sete poderá ser utilizada a carta que antecede, do mesmo naipe e assim sucessivamente.
5. A última vazada deverá obrigatoriamente fechar em 05, 10, 20, 25. etc... (a soma das cartas deverá fechar em um destes valores).

§ Único - Caso a contagem das cartas na mesa não estiver de acordo com este item, a equipe que pegou errado será penalizada com a perda de 4 pontos mais as escopas da equipe adversária.
6. As cartas deverão ser distribuídas uma a uma, no sentido anti-horário.
7. A partida terá o seu final somente na última carteada.
8. As disputas serão realizadas na melhor de 3 partidas.
9. A dupla que atingir 21 (vinte e um) pontos será vencedora. Será realizada uma partida em cada confronto.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- MORA -

1. A **mora corrida** é a mais comumente jogada. Os dois jogadores oponentes chamam indistintamente qualquer número – *due, sei, tre, oto...* Ao fazer o ponto o jogador grita: *mio* ou *sala mora, sei laoualla mora*. Troca, então, de adversário, passando a jogar com o outro jogador da dupla adversária.
2. A disputa, no JIIDO, será realizada entre duplas.
3. As duas duplas jogam de pé com uma mesa entre eles
4. Cada município poderá inscrever até 03 (três) duplas.
5. Dois juízes marcam os pontos.
6. Cada jogador aproxima o braço ao peito e dão a largada direta ou batem uma ou duas vezes na mesa antes de começar a chamar;
7. Cada jogador aponta de 0 a 5 dedos, concomitantemente com o adversário e, cada um, chama um número;
8. A mão fechada, normalmente (combinado antes de começar o jogo), vale "um dedo", pois o polegar poderia causar dúvidas;
9. Faz o ponto o jogador que adivinhar a soma dos dedos apresentados sobre a mesa (se os dois chamarem o mesmo número, mesmo que, neste caso, ambos acertem, não é ponto e segue o jogo);
10. Os pontos são marcados pelos próprios jogadores, ou por juiz/contador de pontos (o mais normal é um juiz, mas, às vezes, são solicitados dois juízes, neste caso, sendo um para marcar os pontos e o outro para cuidar da palavra);
11. Ao fazer o ponto, o jogador grita: *mio* ou *sala mora*, ou *alla mora*, recolhendo o braço contra o peito, ou levantando-o e já se dirigindo ao outro adversário;
12. Vence o confronto o jogador ou equipe que obtiver 12, 15, 16 ou 21 pontos. No caso de chegarem aos 11 pontos empatados (sendo até 12), param o jogo e combinam se será disputado só o ponto que falta, ou se serão acrescentadas mais 5 ou 7 jogadas.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- PETECA -

1. A competição de Peteca será regida pelas regras da modalidade oficializadas pela Comissão Regional do Idoso e pelo que dispuser este regulamento técnico.
2. Os Jogos serão disputados na categoria duplas, masculino e feminino.
3. Cada município poderá inscrever uma equipe de duplas, nos dois naipes.
4. Uma equipe é composta por dois atletas efetivos e um reserva.
5. Será disputada uma melhor de 3 partidas até 15 pontos cada ou o que se definir no Congresso Técnico.
6. A altura da rede é de 1,90 m
7. O tamanho da quadra é de 8,00 metros de comprimento por 6,00 metros de largura para o jogo de duplas. A quadra será dividida ao meio, por uma rede e delimitada ao centro por uma linha de 0,05m de largura. Cada meia quadra ficará com a dimensão de 4,00mX6,00m.
8. O número de toques é o seguinte:
 - 8.1. 03 (três) toques, alternadamente.
 - 8.2. No terceiro toque a peteca deverá ser arremessada (batida) para o campo adversário.
9. Em qualquer circunstância no decorrer do jogo, a peteca só poderá ser tocada (batida) com uma das mãos, de uma vez e por um único atleta.
10. Se a peteca parar na frente superior da rede, voltará a novo saque pela mesma equipe que sacou anteriormente.
11. O saque é tipo saque por baixo. (o saque tipo cortada não será aceito)
12. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- QUATRILHO -

1. O quatrilha será disputado de acordo com este regulamento técnico.
2. A inscrição é individual.
3. Cada município poderá inscrever até 04 (quatro) atletas.
4. O município poderá inscrever atletas nos dois naipes e a disputa será entre todos os inscritos. (competição mista).
5. Cada jogador receberá na inscrição, e/ou reinscrição, 200 (duzentas) fichas. Ao final de cada rodada, serão contadas na mesa com a presença dos fiscais indicados pela comissão as fichas de todos os jogadores, as quais se transformam automaticamente em pontos (cada ficha, um ponto). Encerrada a contagem da rodada, cada jogador receberá imediatamente suas 200 (duzentas) fichas para continuar jogando na rodada seguinte.
6. Terminadas as inscrições será efetuado o sorteio e cada jogador ficará sabendo em que mesa irá jogar e para cada nova rodada sempre haverá um novo sorteio ou nova forma de distribuir os jogadores.
7. A Comissão Organizadora determinará no momento do início, de acordo com o número de inscritos, quantas rodadas durarão o campeonato, sendo a primeira rodada após a solenidade de abertura. A Comissão Organizadora poderá alterar a duração de cada rodada antes do início de cada uma delas.
8. Quando restarem poucas mesas jogando ao final, a Comissão Organizadora determinará a quantidade de rodas para o encerramento do jogo daquelas mesas atrasadas.
9. Cada mesa terá quatro ou cinco jogadores e ficará de fora quem alçar o baralho. A Comissão Organizadora poderá formar mesas de quatro jogadores para fechar o quadro de inscritos.
10. As fichas ganhadas ou perdidas pelos jogadores no final daquela rodada se encerra a participação do jogador no campeonato. As fichas serão contabilizadas no próprio nome do jogador desclassificado ou classificado.
11. As possibilidades de jogo:
 - solo natural, jogo normal, fazer solo preto, fazer solo branco e/ou rolar (quem faz menos).
12. As quantidades de fichas a pagar/receber:
 - 1) **Solo Natural**
 - Solo natural sem buscar carta, recebe vinte e duas fichas;
 - O Solo Natural, sem buscar cartas tem preferência sobre os outros jogos.

- 2) **Jogo Normal**



- Quem chama e não faz três pontos, se perder, paga para os dois adversários;
- Se uma das duplas fizer todas as vazas, receberá vinte e duas fichas cada jogador;
- Quem quiser chamar companheiro ou fazer Solo Branco deve pedir “é bom”;
- Se não lhe interessar nenhum jogo, o jogador deve passar falando “passo”;

3) Solo Preto

- Paga/recebe de dezesseis a vinte e duas fichas;
- Quem dá a carta pedida desconta ou aumenta dez fichas do total;
- Se fizer todas as vazas buscando uma carta, ganha vinte e duas fichas;
- Se não fizer nenhuma vaza, paga vinte e duas fichas e mais dez fichas para quem deu a carta;
- Quem quiser fazer Solo Preto, deve dizer: “Solo Preto - quero a carta tal...”;
- O Solo Preto tem preferência sobre o Solo Branco;
- A carta trocada para o Solo Preto deve ser mostrada na mesa.

4) Solo Branco

- Quem faz o Solo Branco e ganha, recebe dez fichas cada um e se perder paga dez fichas cada um. Para ganhar o solista não pode fazer nenhuma vaza;
- Se o mão ou o jogador seguinte na ordem quiser fazer solo branco ou chamar, deve dizer “é bom” e se todos disserem que sim, ele pode fazer Solo Branco ou chamar a carta que lhe interessa;
- Se outro jogador quiser fazer solo branco, deverá dizer “não é bom”, neste caso a preferência para o Solo Branco é do primeiro jogador que pedir se é bom.

5) Rolar (quem faz menos)

- Se ninguém chamar ou fazer solo, joga-se individualmente para quem faz menos;
- Neste caso os dois que fizerem mais pontos pagam 06 (seis) fichas para cada um dos que fizeram menos figuras.

13. Cada jogador terá direito de comprar quantas talhas forem necessário para jogar.

14. REGRAS DO JOGO

14.1. O baralho é espalhado sobre a mesa e começa dando cartas quem virar a carta maior do Quatrilho e o primeiro da direita é o mão, as cartas devem ser dadas uma a uma no sentido anti-horário;

14.2. Se o jogador chamar uma carta que já tem na mão, este, se obriga a jogar - "jogo normal" - contra os três;

14.3. O jogador deve falar sempre por ordem, depois do mão;

14.4. O jogador poderá usar três tipos de sinais: Apontar, bater e descartar (jogar fora), porém não é permitido sinalizar quantas cartas da naipes ficou na mão. Quem tem na mão a carta chamada, não pode bater na primeira carta, mas pode apontar. Se bater, a jogada se encerra e ele paga 6 (seis) fichas para cada um dos outros três;

14.5. Se o jogador der sinal não permitido que possa influenciar no resultado do jogo, poderá ser multado em seis fichas para cada um dos outros três e a jogada será encerrada;

14.6. Não é permitido baixar as vazas teoricamente francas antes do término da carteadada. Se isto acontecer as vazas baixadas irão para os adversários. Se as vazas forem francas puras, podem ser baixadas;

14.7. Se o carteiro virar ou mostrar qualquer carta deve embaralhar novamente.

14.8. Se o jogador negar carta, será multado em 06 (seis) fichas para cada um dos outros três e a jogada fica encerrada. No entanto se ele no próprio ato, se acusar, poderá recolher a carta jogada erradamente e jogar a carta certa;

14.9. Os pontos são contados assim: os três, dois, reis, valetes e damas valem uma figura. Os azes, valem três figuras. A última vaza vale três figuras. Cada três figuras vale um ponto;

14.10. No jogo de Solo Preto ou Branco, caso um dos jogadores negue carta, a continuidade da jogada depende da decisão do solista. Neste caso ele pode anular a jogada ou continuar jogando de acordo com sua conveniência. Se o jogador que está fazendo o Solo negar carta, perde automaticamente o solo e pagará taxa mínima de solo.

14.11. O carteiro só pode dar as cartas depois que o baralho for cortado em mais de duas cartas, e o baralho tem que ser embaralhado de boca para baixo.

14.12 Quando ocorrer alguma dúvida entre os jogadores em relação a normalidade do jogo, antes ou durante a jogada, o fiscal deverá ser chamado. Do contrário, todos estarão de acordo;

14.13. Se o jogador, a partir da segunda vaza encerrada, olhar as cartas já baixadas, pagará 06 (seis) fichas para cada um e continua a jogada.

CLASSIFICAÇÃO: 15 . Os três jogadores que somarem no final o maior número de pontos positivos, isto é, a soma dos pontos ganhos menos a soma dos pontos perdidos serão considerados campeões, conforme classificação correspondente.

16 . Se houver empate em pontos positivos (pontos ganhos menos pontos perdidos), o desempate se dará da seguinte forma:

- Ocorrerá mais uma rodada.

17. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- SINUCA -

1. A competição de Sinuca no **JIIDO**, será realizada de acordo com as regras do Regulamento geral e este Regulamento Técnico
2. Cada município poderá inscrever uma equipe por naipe, formada por 3 (três) atletas, sendo 2 (dois) efetivos e 01 (um) reserva;
3. Será utilizada a bola 08, que ficará fora do jogo esperando a definição da partida a partir das outras quatorze bolas, sendo a bola 8 decisiva.
4. Será considerada vencedora a equipe que vencer duas partidas;
5. O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico,
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

- TÊNIS DE MESA -

1. A Competição de Tênis de Mesa será regido pelas regras oficiais da modalidade e pelo que dispuser este regulamento técnico.
2. Os Jogos serão disputados na categoria individual, masculino e feminino.
3. Cada município poderá inscrever até 02 (dois) atletas por naipe. Os dois atletas podem jogar a competição.
4. O sistema de disputa será definido no Congresso Técnico.
5. As disputas serão realizadas na melhor de 03 sets, até 11 pontos cada.
6. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- TRÊS SETE -

1. A Competição de Três Sete serão realizadas de acordo com as instruções do jogo e pelo que dispuser este regulamento técnico.
2. Cada equipe será composta por 3 atletas, sendo 2 efetivos e 1 reserva.
3. Cada jogador receberá 10 (dez) cartas, cujo valor para fins de jogo são os seguintes: três, dois, az, rei, valete, dama, sete, seis, cinco e quatro.
4. Para efeito de contagem de pontos, as cartas que tem valor são:
 - a) AZ- um ponto;
 - b) Três, dois, rei, valete e damas, para o conjunto de 03 cartas, 01 ponto.
 - c) última vazada, chamada de mesa, para um conjunto de 3 figuras = 03 pontos.
5. No três sete existe o acuso, que consiste no jogador acusar um naipe de: PAUS, COPA, OURO, e ESPADA - Valor do acuso - 03 pontos.

Poderá também o jogador acusar um conjunto de três ou quatro AZES, DOIS ou TRÊS.
VALOR DOS ACUSOS - Três AZES, Três DOIS ou Três TRES - Vale 03 pontos.
Deve falar a carta que falta
Quatro AZES, quatro DOIS ou quatro TRÊS - VALE 04 PONTOS.
6. Não é permitido o “refugo” de cartas. A equipe que fizer pagará 10 pontos, mais o valor dos acusos da equipe adversária.
7. A dupla que atingir 41 (quarenta e um) pontos será a vencedora. Será realizada uma melhor de três partidas em cada confronto.
8. As cartas deverão ser distribuídas uma a uma, no sentido anti-horário.
9. A partida terá o seu final, somente a partir da última carteada.
10. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- TRILHA -

1. A competição de Trilha será realizada de acordo com o que dispuser este regulamento técnico.
2. Os jogos serão individuais, com disputas no masculino e feminino.
3. As disputas serão realizadas numa melhor de três partidas.
4. Da pontuação:
 - 4.1. 2 X 0 – vence a partida quem venceu as duas partidas, não sendo necessário jogar a terceira partida.
 - 4.2. 1X 1 – joga-se a terceira partida. Caso, na terceira partida ocorra empate, haverá uma quarta partida; se ocorrer uma vitória, será declarado vencedor o jogador que obteve a vitória; caso ocorra um novo empate, serão realizadas tantas disputas até que haja um vencedor.
 - 4.3. 1 X 0 – uma vitória e, na sequência, dois empates, vitória do jogador que venceu uma partida e empatou as outras duas.
5. O jogo de trilha é individual e se utiliza um tabuleiro para jogar.
6. Serão utilizadas 18 peças, sendo 9 brancas e 9 pretas. Cada jogador escolhe uma cor, através de sorteio. As brancas iniciam o jogo.
7. Os jogadores colocam suas peças no tabuleiro, uma a uma, e alternadamente. Caso um dos jogadores forme uma linha horizontal ou vertical com três peças, forma-se um moinho. Este jogador terá direito a remover uma das peças do seu adversário.
8. As jogadas são alternadas, independentemente se ocorrer uma captura. Um jogador joga, se formar um moinho, captura uma peça adversária. Daí é a vez do oponente efetuar sua jogada.
9. Após a colocação de todas as peças, os jogadores movimentam suas peças ao longo do tabuleiro, para uma casa adjacente, não podendo pular. Exceto se tiver somente três peças. Daí ele poderá “voar” com suas peças, uma a uma, podendo mover para qualquer casa que não esteja ocupada por qualquer peça.
10. Quando um jogador forma uma linha horizontal ou vertical com 3 peças ele fará um "moinho", isso lhe dá o direito de remover uma peça de seu adversário, contudo não poderá remover uma peça do seu adversário que faz parte de um moinho dele, a não ser que não exista outra peça para remover.
11. O jogo encerra quando:
 - 11.1. Se um jogador reduzir as peças de seu adversário para 2.



- 11.2. Se um jogador deixar seu adversário sem nenhuma jogada válida. Caso seu adversário tenha somente 3 peças em jogo, ele não poderá ser "trancado", pois poderá "voar" com suas peças.
12. Se ambos jogadores estiverem com 3 peças em um jogo, a partir deste momento, em 10 jogadas de cada um, caso não haja um vencedor, o jogo terminará e será declarado empate.
13. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.



- TRUCO -

1. A competição de Truco regida de acordo com as instruções do jogo e pelo que dispuser este regulamento técnico.
2. No jogo temos:
 - a) Baralho tipo espanhol;
 - b) é permitido embaralhar as cartas da mão;
 - c) as cartas devem ser dadas em sequência, por baixo, com a primeira sendo de mão de três para cada jogador e o tombo na 13ª carta (virada);
 - d) O cortador do baralho não poderá fazer montinhos;
 - e) quando o carteiro errar o número de cartas, deverá passar o maço para frente.
 - f) na primeira “vaza”, ninguém poderá esconder as cartas;
 - g) havendo empate nas três vazadas, sem trucada, ninguém ganha ponto; passa-se o maço para frente;
 - h) em caso de empate na primeira “vaza” (havendo trucada ou não) a jogada poderá ser decidida até a 3ª vaza, observando o seguinte:
 1. quem truca ou retruca “*em cartas expostas*”, perde em caso de empate;
 2. Se o jogador A trucar e o jogador da equipe B mandar antes de ver as cartas, deverá “*cortar*” senão perde 3 tentos.
 3. Se o jogador A trucar e o jogador da equipe B retrucar (seis), antes de ver as cartas também deverá “*cortar*”, senão perderá seis pontos.
 - i) nenhum jogador poderá ver a boca do baralho ou a carta de cima;
 - j) não será permitido delongas durante o jogo, isto é, namorar o baralho;
 - k) Se não cortar, o encarregado do corte deve determinar se as cartas devem ser dadas por cima ou por baixo;
 - l) Os jogadores devem respeitar-se mutuamente sob pena de advertência, cuja decisão será do coordenador da modalidade;
 - m) Quando as duas equipes estiverem com a mão de onze e um componente olhar a carta do companheiro ou a sua própria carta antes de sua vez de jogar, perderá a partida;
3. Os jogos serão disputados na melhor de três partidas.
4. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.

- VOLEI ADAPTADO -

1. O voleibol adaptado será regido pelas regras previstas neste regulamento.
2. Cada município poderá inscrever uma equipe para jogar.
3. Uma equipe poderá ser completada antes do início do jogo, utilizando atletas de outra modalidade desde que não interfira no andamento das modalidades.
4. Uma equipe poderá ser constituída por, no mínimo seis e no máximo doze atletas, sendo seis atletas titulares e seis reservas.
5. A equipe pode ser constituída por, no máximo 06 atletas do naipe masculino. Podem ser compostas somente por atletas do naipe feminino.
6. As equipes podem ser compostas em quadra da seguinte forma: até no máximo três integrantes do sexo masculino.
7. A quadra será de quatorze metros de comprimento por nove de largura.
8. A altura da rede será de 2,30m.
9. Será utilizada a bola de voleibol Penalty Pró 7.0.
10. Serão realizados, em cada confronto, uma disputa de dois sets vencedores, até quinze pontos ou que se definir no congresso técnico.
11. Cada saque valerá um ponto, a favor ou contra sua equipe.
12. Haverá rodízio para posicionamento dos atletas no momento do saque e esta ordem será observada para a execução do saque.
13. Na recepção do saque todos os atletas deverão permanecer dentro das linhas demarcatórias da quadra.
14. Caso o árbitro verifique que um atleta não estiver dentro da quadra, este deverá orientar o atleta para que permaneça dentro da quadra.
15. O saque será realizado somente tipo: saque por baixo ou lateralmente, podendo utilizar todo o espaço da linha de fundo, podendo a bola tocar na rede.
16. A recepção da bola será efetuada da seguinte forma:
 - 16.1 Ao receber a bola do lado adversário, de saque ou na sequência do jogo, o atleta "A" deverá segurar a bola e passar para um atleta de sua equipe (atleta B). Este poderá devolver



para o atleta “A” ou para o atleta “C”. Somente depois disto a equipe poderá passar a bola para o lado adversário.

- 16.2 O atleta poderá ficar com a posse da bola até 03 segundos.
- 16.3 Cada atleta deverá segurar a bola antes de passá-la. Ao segurar a bola haverá tolerância de movimentação necessária para manter equilíbrio do corpo.
- 16.4 Quando o atleta pegar (segurar a bola) este não poderá dar mais de um passo no ato de segurar a bola.
- 16.5 Quando o atleta for dar o toque ou lançar a bola, com uma ou ambas as mãos, para a quadra adversária, não poderá dar mais de um passo.
17. Ao lançar a bola para a quadra adversária, o atleta não poderá utilizar-se do recurso de ameaça.
18. O atleta que estiver na “zona de defesa” não poderá invadir a “zona de ataque” para passar a bola para o lado adversário.
19. Todos os jogadores deverão estar uniformizados com camiseta, calções ou calça de agasalho.
20. As camisas deverão ser numeradas (para identificar a ordem de saque)
21. As equipes podem realizar até 06 (seis) substituições, sendo que um atleta substituído poderá retornar à quadra somente uma vez em cada set. Um atleta somente poderá retornar à quadra no lugar daquele que o substituiu.
22. Em caso de comprovada lesão, poderá haver substituição excepcional.
23. O atleta não poderá usar objetos que ofereçam risco: brinco, pulseiras, relógio, óculos. Sua utilização em caso de necessidade especial é de inteira responsabilidade do atleta e equipe.
24. Cada equipe poderá ter um técnico e este não poderá usar bermuda.
25. O atleta não poderá invadir a quadra adversária.
26. Não tem bloqueio.
27. O contato do atleta com a rede, poste ou antena não é falta desde que não interfira na jogada.
28. Cada equipe terá direito a um pedido de tempo em cada set. Não haverá tempo técnico.
29. Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora.